

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan suatu kegiatan jasmani yang dilakukan dengan maksud untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Ada banyak sekali jenis-jenis olahraga yang bisa membuat tubuh menjadi sehat dan bugar salah satunya yaitu olahraga futsal. Minat masyarakat terhadap olahraga futsal ini sangatlah banyak menunjukkan betapa tingginya animo masyarakat terhadap olahraga tersebut sehingga menjamurlah jasa penyewaan lapangan futsal terutama pada kota-kota besar salah satunya pada Kota Yogyakarta. Beragamnya jasa penyewaan lapangan futsal pada Kota Yogyakarta membuat penulis membangun sebuah sistem pada lapang Pelle Futsal untuk meningkatkan pelayan supaya mempermudah dalam proses transaksi penyewaan atau pemesanan pada sistem yang akan dibangun.

Sitem yang digunakan pada lapangan Pelle Futsal ini masih secara manual untuk itu akan dibangun sebuah web yang responif terkait dengan pemesanan lapangan futsal. *Responsive Web Design* adalah sebuah desain yang ada pada website, dimana desain tersebut bersifat *fleksibel* terhadap segala perangkat atau *gadget* yang dipakai oleh *read* atau pembaca. Jadi desain tersebut dapat mengikuti dan menyesuaikan terhadap bentuk besar dan kecilnya dari sebuah layar sehingga dapat lebih efektif dan dapat dibaca dengan maksimal pada setiap *device*. Selain itu

juga untuk membangun website pada pemesanan lapangan Pelle Futsal membutuhkan sebuah tampilan yang indah dengan menggunakan *Yii Bootstrap* tampilan akan lebih menarik. *Yii Bootstrap* adalah komponen untuk memperindah tampilan aplikasi web yang diletakan pada folder ekstensi sehingga menyatukan *Framework Yii dan Bootstrap, Twitter, HTML, CSS* serta *javaScript toolkit*. Maka dari itu dalam penelitian ini akan dibangun sebuah aplikasi pemesanan lapangan futsal berbasis web dengan menggunakan teknologi *Framework YII dan Ekstensi Bootstrap*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membuat sebuah aplikasi web pemesanan lapangan futsal yang responsif menggunakan *Framework YII dan Ekstensi Bootstrap* agar mempermudah dalam proses pemesanan lapangan futsal pada Pelle Futsal.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, diperoleh gambaran aplikasi yang dibangun sebagai berikut :

1. Sistem ini dibangun dengan *Framework YII Versi 1*.
2. Desain responsif yang dapat membantu dalam user interface atau tampilan berdasarkan layar device seperti mobile (*handphone*), Ipad, atau tablet, desktop, komputer dan laptop.

3. Sistem ini digunakan oleh pelanggan yang memesan dan petugas atau admin yang mengelola lapangan Pelle Futsal.
4. Sistem ini hanya menerima pemesanan lapangan futsal pada Pelle Futsal.
5. Bukti pemesanan berupa kode pesan atau *booking*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yang akan dibangun adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan aplikasi pemesanan lapangan futsal berbasis web.
2. Menghasilkan aplikasi yang responsif sesuai *device* yang digunakan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membantu petugas dalam mengelola pemesanan lapangan futsal terkait dengan pembayaran.
2. Membantu penyewa atau pelanggan dalam proses pemesanan lapangan futsal.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan dasar teori. Tinjauan pustaka membahas tentang kajian dari berbagai pustaka yang berhubungan dengan topik pada penelitian yang sedang dilakukan dalam penyusunan skripsi. Sedangkan pada dasar teori membahas tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisa sistem berupa ananlisa kebutuhan sistem dan analisa perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan. Perancangan membahas tentang rancangan pemodelan, rancangan basis data, diagram alir sistem dan rancangan input dan output dari sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi dari perancangan sistem yang dibahas pada bab sebelumnya sesuai dengan bahasa pemrograman dan teknologi yang digunakan. Pada bagian ini menguraikan implementasi sistem yang dianggap penting atau inti dari penelitian yang dilakukan. Pembahasan sistem menjelaskan tentang hasil setelah penelitian ini diimplementasikan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian dan saran untuk penelitian lain yang ingin mengembangkan penelitian ini.